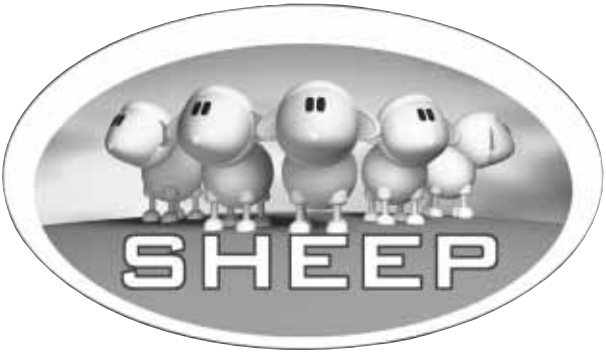


Índice

Iniciar.....2
Configuração dos Controles.....2
Introdução.....3
Objetivos do Jogo.....3
Menu Principal.....3
Tela de Seleção do Pastor.....4
Tela do Mapa do Mundo.....4
Tela de Seleção de Nível.....4
Tela de Seleção de Raça.....4
Pastores.....5
Raças de Ovelhas.....5
Tela do Jogo.....6
Tela de Conclusão de Nível.....6
Início Rápido: Para Iniciar os Níveis de Treinamento.....6
Opções de Som.....6
Nível de Dificuldade.....7
Tela de Pontos Mais Altos.....7
Colocando Iniciais no Quadro de Pontos Mais Altos.....7
Carregar e Salvar.....7
Jogos-Bônus.....8
Modo Repetir.....8
Dicas e Macetes.....8
Créditos.....9
Suporte Técnico.....9

Iniciar

Instruções para Carregar:

Coloque o CD-ROM de Sheep no drive de CD-ROM do seu computador. Se a AutoReprodução estiver habilitada, o programa de Inicialização rodará automaticamente.
Se a AutoReprodução estiver desabilitada, clique em Meu Computador e, em seguida, no ícone do drive de CD-ROM. Selecione Setup para rodar o programa de Inicialização, pressione o botão Instalar (Install) e siga as instruções na tela. Há diversas opções de instalação dentre as quais escolher: Mínima (Minimum), Típica (Typical) e Máxima (Maximum). A instalação Máxima garante que Sheep rodará com desempenho máximo no computador. Mas ela também exige a maior quantidade de espaço no disco rígido.

Para jogar Sheep no seu computador:

Quando Sheep for instalado, ele poderá ser iniciado de várias maneiras:
Coloque o CD-ROM de Sheep no drive de CD-ROM do seu computador. O programa de Inicialização deverá rodar automaticamente. Pressione o botão Jogar (Play) para iniciar o jogo.
Se o CD-ROM de Sheep já estiver no drive de CD-ROM, pressione o botão Iniciar, na barra de tarefas do Windows (canto inferior da tela), clique em Programas, em Empire Interactive, em Sheep e, por fim, em Sheep: The Game. O jogo será inicializado.
Se um ícone de atalho para Sheep tiver sido criado na área de trabalho do Windows, basta dar um duplo clique neste ícone para iniciar o jogo.

Configuração dos Controles

Em Sheep, o jogador controla um Pastor. O Pastor pode ser controlado de vários modos:
Controle/Joystick:

Direcional: Controla a direção do Pastor
Botão A: Correr
Botão B: Rastejar/Ativar/Pegar Ovelha/Jogar Ovelha
Botão C: Gritar/Soltar Doces
Botão D: Mostrar mapa da fase

Teclado:

Teclas de cursor: controlam a direção do Pastor
Tecla Shift: Correr
Tecla Alt: Rastejar/Ativar/Pegar Ovelha/Jogar Ovelha
Barra de Espaço: Gritar/Soltar Doces
Tecla TAB: Mostrar mapa da fase

Mouse:

Destaque do Mouse: Controla a direção do Pastor (o mouse controla a posição do destaque circular; o Pastor correrá na direção do destaque circular)
Botão esquerdo: Correr
Botão direito: Rastejar/Ativar/Pegar Ovelha/Jogar Ovelha
Barra de Espaço: Gritar/Soltar Doces
Tecla TAB: Mostra mapa da fase

Se o jogador quiser trocar o método de controle, poderá fazê-lo através da opção Configurar (Configure), no Menu Principal. O método de controle selecionado é mostrado em texto branco. O método de controle também pode ser alterado a qualquer momento, caso o jogador esteja jogando em uma fase, pressionando-se J (para selecionar Controle/Joystick), K (para selecionar o teclado) ou M (para selecionar o mouse).
A tecla Esc pausará o jogo.

Introdução

Muitas eras atrás, os ancestrais das Ovelhas de hoje foram enviados através da galáxia, desde Ovis Aries, o sistema estelar natal das Ovelhas. Alguns desses exploradores pousaram em um pequeno planeta verde e azul chamado Terra. Sua missão era passarem por criaturas pacíficas, levando os detalhes do seu habitat para a sua consciência grupal.

Contudo, enquanto aproveitavam a grama e o sol, as Ovelhas logo esqueceram sua missão, e lentamente foram domesticadas pelo Homem. As Ovelhas da Terra se diversificaram em várias raças diferentes, incluindo a misteriosa e maligna Ovelha Assassina (Killer Sheep), e a lendária Ovelha Dourada (Golden Sheep).

Agora, os ancestrais das ovelhas voltaram à Terra vindos de Ovis, para resgatar os rebanhos perdidos. Para conseguir esse objetivo sem atrair a atenção indesejada do Homem, eles abduziram vários habitantes da Terra e implantaram em suas mentes o desejo de reunir todas as Ovelhas e levá-las ao lendário Monte Mouflon, para a viagem de volta para casa. As ovelhas alienígenas colocaram várias recompensas pelo caminho – "pontos de orientação" – bem como tecnologia aperfeiçoadora de Ovelha – "conversores" – que ajudarão as Ovelhas a sobreviverem durante a viagem perigosa. As Ovelhas seguirão seu recém-indicado líder, acreditando estarem indo para sua mítica terra dos sonhos – "Havaí Azul".

Mas há algo entre as Ovelhas e o "Havaí Azul", o cruel Sr. Pear. A partir do seu laboratório flutuante, ele pretende controlar o mundo implantando genes de Ovelhas em todas as formas de vida na Terra, para que se tornem submissas. Para isso, ele precisa controlar a preciosa forma de vida conhecida como "OVELHA".

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é levar o maior número possível de Ovelhas através dos 7 mundos perigosos.

O jogador começará cada nível com um rebanho de Ovelhas, e o objetivo será convencer as Ovelhas a seguir o caminho até a Saída do Nível, mantendo vivo o maior número possível.

Haverá muitos perigos e obstáculos a evitar, e quase o mesmo número de bônus a encontrar.

O jogador poderá escolher entre 4 Pastores para controlar. Use o Pastor para convencer seu rebanho de Ovelhas a atravessar os 7 mundos perigosos. O jogador não tem controle direto das Ovelhas, mas pode controlar o Pastor usando o Controle. A chave para o sucesso é dominar como as Ovelhas reagirão ao Pastor e aos obstáculos em todas as situações, e em como usar o Pastor para fazer as Ovelhas irem para onde o jogador quer que vão.

NOTA: Quando o jogador tiver conseguido levar um determinado número de Ovelhas até a saída do nível, elas deverão seguir até a saída. Pressione o botão/tecla ativadora para sair do nível.
AVISO: Se o jogador decidir sair de um nível, qualquer Ovelha que permanecer nele será perdida!

Menu Principal

Use as teclas de cursor para mover a Ovelha Sparky (Sparky the Sheep) para cima e para baixo, até que esteja próxima à opção que você deseja selecionar. Pressione Enter para selecionar a opção. Pressione a tecla Esc, ou mova Sparky para o botão "voltar" (back), se quiser voltar ao menu anterior, a qualquer momento.

Há 5 opções no Menu Principal:

Novo Jogo (New Game): Permite que o jogador inicie um novo jogo de Sheep.
Carregar Jogo (Load Game): Permite que o jogador carregue um jogo salvo.
Treino (Training): Permite que o jogador jogue 4 Níveis de Treinamento, que lhe ensinarão os princípios básicos do jogo.
Configurar (Configure): Permite que o jogador configure as opções de Método de Controle (Control Method), Opções de Som (Sound Options), Nível de Dificuldade (Difficulty Level), e veja as Pontuações Mais Altas (High Scores).
Sair do Jogo (Exit Game): Sai de Sheep e leva o jogador de volta à área de trabalho do Windows.

Tela de Seleção do Pastor

Para jogar, o jogador precisa escolher um Pastor para controlar. O jogador pode escolher entre 4 Pastores, cada qual com suas próprias características (velocidade, o quanto são assustadores para as Ovelhas, etc…) e adequados para guiar Raças de Ovelha específicas em níveis específicos. Os jogadores logo descobrirão quais Pastores são mais adequados ao seu estilo de jogo.
NOTA: À diferença das ovelhas, os Pastores são indestrutíveis. Os obstáculos que destruirão as ovelhas podem derrubar os Pastores, deixá-los mais lentos, etc... mas eles sempre sobreviverão.

Tela do Mapa do Mundo

Essa tela permite que o jogador conheça o mundo em que vai entrar. É uma indicação do quanto o jogador progrediu, e não há necessidade de seleção nesse ponto. Basta pressionar Enter para ir para a Tela de Seleção de Nível.

Tela de Seleção de Nível

Essa tela mostra ao jogador em qual mundo está, e os 4 níveis disponíveis nele. Quando um nível é selecionado e carregado, o jogador verá o limite de tempo e o número mínimo de Ovelhas que devem ser resgatadas para se passar para o nível seguinte. Quando um nível for completado, surgirá uma bandeira ao seu lado, na Tela de Seleção de Nível, e ele não poderá mais ser selecionado. Quando os 4 níveis de um mundo tiverem sido completados, o jogador passará para o mundo seguinte, bem como para os 4 níveis seguintes.

Tela de Seleção de Raça

Antes de começar um nível, o jogador precisa selecionar uma Raça de Ovelhas (Breed of Sheep) para guiar por esse nível. Há 4 Raças dentre as quais escolher, e todas terão diferentes características (velocidade, tendência a se agruparem, coragem, etc…)
Quando uma Raça for selecionada e usada para completar um nível, surgirá uma bandeira ao seu lado e o jogador deverá escolher entre as Raças restantes para passar pelos níveis restantes.
Cada mundo tem 4 níveis, e o jogador precisa pastorear todas as 4 Raças em cada mundo. Algumas Raças são mais adequadas para atravessar alguns níveis do que outras, e isso ficará claro à medida que o jogador se familiarizar com o jogo.
O nível começará quando a Raça tiver sido selecionada!

Pastores

Há quatro personagens dentre os quais escolher, cada qual com seus pontos fortes e fracos.

Bo Peep
Pastora de dia e vocalista de uma banda de rock à noite. Tem “jeito” com ovelhas, convencendo até as mais teimosas a ficarem longe do perigo.

Adam Half Pint (Adão Meio Litro)
Antigo Gerente de Banco, Adam agora procura um estilo de vida mais tranqüilo, como detetive particular. Sua atitude com as ovelhas é de brutalidade gentil.

Motley
Motley é uma simples mascote que sonha em se tornar cão pastor. Pode ser intimidada por algumas das raças de ovelhas mais duronas.

Shep
Shep é um cão pastor muito inteligente. Está velho e um pouco mais lento do que antes, mas se recusa a se aposentar.

Raças de Ovelhas

Há quarto raças de ovelhas, cada qual com seus estilos característicos. Contudo, elas compartilham o mesmo traço comum de estupidez.

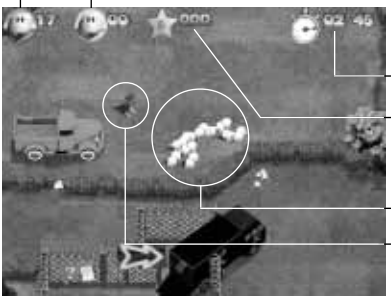
Pastoral
Ovelhas normais e chatas, que têm medo de tudo. São suas ovelhas básicas do dia-a-dia.

Fatorial (Factoral)
Seguidoras dedicadas da moda, sem medo de nada. Estúpidas demais para distinguirem entre perigo e segurança.

Lã Longa (Long Wool)
Ovelhas de uma sub-cultura, como os motoqueiros, os roqueiros e os grosseiros. Adoram rock! Não tão covardes quanto a maioria das ovelhas, mas ainda estúpidas.

Nova Genética (Neo Genetics)
Têm uma aparência fria e durona, mas na realidade ainda são estúpidas e covardes. Boas com computadores e trânsito.

Tela do Jogo



Número de Ovelhas vivas no nível.

Número de Ovelhas que foram salvas no nível.

Tempo restante para completar-se o nível.

Número de créditos de bônus coletados no nível.

Rebanho de Ovelhas do jogador.

Pastor do jogador.

Mostra uma vista típica do que o jogador encontrará enquanto joga um nível. Os ícones no alto da tela dão ao jogador informações sobre o seu progresso.

Tela de Conclusão de Nível

Essa tela surge quando o jogador concluiu um nível com sucesso, e mostra o número de Ovelhas salvas, o tempo gasto, e o número de pontos marcados.
Nesse momento, o jogador tem três opções:
Continuar (Continue): leva o jogador ao nível seguinte.
Repetir (Replay): O jogador pode jogar de novo o nível anterior.
AVISO: quando se escolhe repetir um nível, está-se "jogando" com os pontos marcados e o progresso que se acabou de fazer.
Salvar (Save): Salva o progresso do jogador. Os jogadores podem salvar vários jogos.

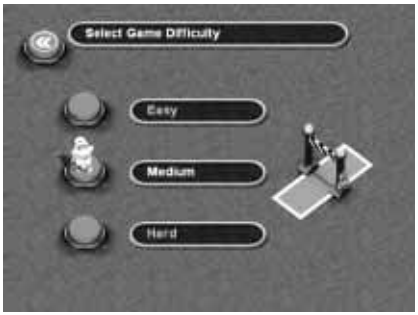
Início Rápido: Para Iniciar os Níveis de Treinamento

- Use as teclas de cursor para mover Sparky até a opção que deseja selecionar.
- Pressione Enter para confirmar a seleção.
- Selecione Treinamento (Training), na Tela do Menu Principal.
- Selecione o Pastor que deseja usar, na Tela de Seleção do Pastor.
- O Indicador de Mundo (World Indicator) mostrará que você está prestes a entrar no Mundo de Treinamento (Training World). Pressione Enter para continuar.
- Selecione o Nível de Treinamento que desejar jogar.
- Selecione a Raça de Ovelhas que desejar levar para o nível.
- Quando o nível tiver terminado de carregar, pressione qualquer tecla para iniciar o nível.

Opções de Som

O jogador pode usar essa tela para configurar todas as opções de áudio, incluindo a música do jogo e os efeitos sonoros.
Use as teclas de cursor para mover a Ovelha Sparky sobre os botões deslizantes e ajustar os níveis.
O botão da esquerda ajusta o volume dos efeitos sonoros.
O botão da direita ajusta o volume da música do jogo.
Os 2 triângulos verdes permitem que o jogador toque cada uma das trilhas sonoras associadas a cada mundo.
Mova a Ovelha Sparky para o triângulo verde da esquerda e pressione Enter para ouvir a trilha Sonora anterior, e faça o mesmo no triângulo da direita, para ouvir a música seguinte.

Nível de Dificuldade



Sheep tem 3 níveis de dificuldade: Fácil (Easy), Médio (Médium) e Difícil (Hard).
O nível de dificuldade selecionado é mostrado em texto branco.
O nível de dificuldade determina o número de Ovelhas que devem ser salvas e o tempo disponível para salvá-las, para que o jogador passe para o nível seguinte.
À medida que a dificuldade aumenta, o número de Ovelhas que devem ser salvas também aumenta. Além disso, cada Ovelha salva, Crédito de Bônus (Bonus Credit) coletado, etc., tem maior valor à medida que o nível de dificuldade aumenta. Isso se refletirá a pontuação do jogador.

Tela de Pontos Mais Altos

Essa tela mostra os pontos mais altos e os nomes dos jogadores que os marcaram.

Colocando Iniciais no Quadro de Pontos Mais Altos

Se um jogador marcar um ponto alto o suficiente para garantir uma posição no Quadro de Pontos Mais Altos, ele poderá usar o teclado para digitar seu nome. O jogo manterá um registro de todos os pontos mais altos.

Carregar e Salvar

A partir do menu principal, o jogador pode carregar um jogo anterior. Selecione a opção Carregar Jogo (Load Game) e, em seguida, o jogo salvo que desejar carregar.
Quando o jogador completa um nível, tem a opção de Salvar seu progresso.
Os jogadores podem ter vários jogos salvos, e nomeá-los de acordo. Usando esse método, é possível vários jogadores se alternarem para jogar Sheep em um computador e manterem um registro dos seus progressos individuais.

Jogos-Bônus (Bonus Games)

Cada nível tem uma Ovelha Dourada e, se o jogador coletar todas as Ovelhas Douradas de um mundo, receberá um Jogo-Bônus. Quando uma Ovelha Dourada é coletada em um nível, surge o ícone da Ovelha Dourada próximo ao nível, na Tela de Seleção de Níveis.

Modo Repetir (Replay Mode)

Quando o jogador completa um nível e salva seu progresso, ele pode repetir esse nível. Para acessar o nível, vá para o Menu Principal e selecione Carregar Jogo (Load Game). Surge, então, a opção de voltar ao jogo (continuar a aventura) ou repetir um nível. Selecione Repetir, e surgirá a tela do Modo Repetir. Use as teclas de cursor para mover Sparky e selecionar o nível que deseja repetir, usando os 2 botões vermelhos e a tecla Enter para selecionar o nível seguinte ou anterior, respectivamente. Quando tiver selecionado o nível que desejar jogar (consulte a ilustração e o texto apresentados), mova Sparky para a seta verde e pressione Enter. O nível escolhido começará.
Nota: Ao repetir níveis desse modo, a pontuação é sempre zero no início do nível. Esse é um bom meio de praticar cada nível, e desse modo são registrados pontos mais altos e tempos mais rápidos para cada nível, de maneira que os jogadores possam competir contra outros, nível a nível.

Dicas e Macetes

Mover um Pastor em direção de uma Ovelha fará com que ela se afaste. Fazer o Pastor correr fará a Ovelha se mover mais depressa. Fazer o Pastor rastejar permitirá que ele se aproxime da Ovelha. Nos níveis há vários obstáculos e personagens que afetarão as Ovelhas. Alguns matarão as Ovelhas, outros as obrigarão a se mover, outras farão com que sejam “viradas” (viradas de barriga para cima). As Ovelhas viradas não podem se mover, e morrerão se ficarem de costas por muito tempo; o Pastor pode “desvirar” (pegar) as Ovelhas, ficando próximo à Ovelha e pressionando a tecla/botão ativar.
O Pastor também pode pegar Ovelhas individuais aproximando-se e pressionando a tecla/botão ativar. O jogador pode precisar rastejar até a Ovelha para se aproximar o suficiente para isso. Quando o Pastor pega uma Ovelha, pressionar de novo o botão/tecla ativar jogará a Ovelha. Pressionar o botão/tecla gritar fará com que o Pastor grite. Isso assustará e espalhará as Ovelhas na vizinhança imediata. Gritar também é um bom meio de desalojar Ovelhas teimosas!
Use os mapas de nível (tecla TAB) para planejar as rotas mais eficientes.
Há ítens espalhados pelos níveis, que podem ser usados para influenciarem as Ovelhas e ajudarem o jogador a superar os obstáculos (por exemplo, o rádio faz as Ovelhas seguirem o Pastor por um curto período de tempo).
Há quadros de avisos espalhados pelos níveis, que darão pistas ao jogador, caso o Pastor se aproxime deles.

CRÉDITOS

Minds Eye Productions Ltd

Produzido por Andy Evans e
Chris Kiveal
Programador Chefe: Kevin Cook
Programadores: Steve Keen
Concept Design e Lead Artist:
Ben Everett
Desenhista Chefe: Martin Batten e
Ben Everett
Artistas: Ben Everett, Andy Evans,
Terry Jackson, Andy Catling,
Jason Pickthall
Construtores de Níveis: James Witcomb,
Benny Affleck, Pete Davies
Gerentes de Produção:Jason Reeve
e Steve Keen
Música: Marcus Fielding
and Sounds Appealing
Som: Dave "Sticky" Sullivan
Dúvidas: Jim Kelly
Agradecimentos especiais a Dean Wray
e Paul Blakeway

Empire Interactive

Produtor Executivo: Roger Cheung
Produtores Assistentes: Danny Rawles, Iain
Riches
Gerente de Dúvidas: Darren Thompson
Testador Chefe: Stephen Chainey
Controle de Qualidade: Florence Kum,
Lee Clarke, Simon Lewis, Chris Matlub,
Carlo Bush, Darren Bennett,
Phillip Baldwin, Tom Armour,
Chris Adamou, Gareth West,
John Murray, Nmlotey Nartey,
Mark Klocek
Produção: A. J. Bond
Arte e Desenho: Phil Goldfinch, Nicolas Croc,
Jamie Young, Paul Flewitt, Stephen Brennan
Agradecimentos especiais aos talentos vocais
de David Holt e Jennifer Potter.

Equipe de Localização GreenLeaf Brasil:

Alex Affonso
Álvaro Attílio Correia
Daniel Fridländer

Diagramadora: Rosimeire Fernandes
Colaboradora: Maria Luiza Nery

www.empireinteractive.com

Criado por Mind's Eye Productions Limited para Empire Interactive Europe Limited.
©1999 - 2000 Empire Interactive Europe Limited.

SUPORTE TÉCNICO

Se você tiver problemas para executar SHEEP, por favor contate nosso serviço de suporte técnico.

Antes de executar este software,leia atentamente o manual.
Dependendo da configuração do seu equipamento, você poderá enfrentar alguma dificuldade.

Informações necessárias ao suporte.

1 . Esteja próximo do computador.
2 . Mencione o conteúdo dos arquivos config.sys e autoexec.bat.
3 . Descreva o problema e informe a mensagem de erro.

Em caso de dúvida ou danos no CD contate-nos:

SUPORTE: SEGUNDA A SEXTA das 9h00 às 12h00 e das 14h00 às 17h00.
TELEFONE: (0XX11) 6942-2288